

「映像制作」の授業実践と課題

— スタジオ番組制作を通じて —

The Teaching Process of “The Visual Production” and Problems
—Through The Making of Studio Programs—

武市久美

Kumi TAKEICHI

キーワード：メディア・リテラシー、大学教育、映像制作

Key words : Media Literacy, University Education, The Visual Production

要約

今年度より、人文学部人文学科で「映像制作」の授業が始まり、学生たちはオープンキャンパスで放送するスタジオ番組の制作に取り組んだ。映像制作を経験した学生は、経験していない学生に比べて「コミュニケーション能力」「精神力、積極性」「集団作業を円滑に進める能力」について高い得点を示した。

また、学生へのメディア利用調査から、映像視聴について‘テレビ離れ’が進んでいる一方で、インターネットでの動画に接する機会が増えていることがわかった。今後の授業運営において、学生と教員間での「映像作品」の捉え方や映像制作の目的の相違を考慮する必要がある。

Abstract

From this year, The class of visual production has started at our department of humanities, and students tried to make studio programs that were broadcast on ‘Open Campus’. The students who experienced this program showed higher communications skills, emotional strength, positiveness, and ability to do group work smoothly than ones who did not have the experience.

From a survey on the usage of media, it becomes clear that students tend not to watch television, while they tend to watch animation through internet sites. In a future lesson, it is necessary to consider the differences of the recognition of visual works and the purpose of picture production between teachers and students.

はじめに

近年、多くの大学においてメディア・リテラシーに関する教育が行われている。メディア・リテラシーとはメディアの読み書き能力、すなわち、溢れる情報に流されず自ら情報を読み解き、また情報発信する能力を指す。

メディア・リテラシー教育に関して、星田（2004）は、映像メディア制作を「体験的メディアリテラシー」と位置づけ、「メディアの実践的で自然な理解のために、自らがメディア制作者となり、メディア制作プログラムを楽しみながら様々なクリエイティブな能力を身に付け、結果的にメディア批判能力も獲得する活動」と定義している。さらに、映像制作の学習効果について、企画を立て、自らカメラをまわし、編集をし、試行錯誤をしながら作品を完成させるという一連の流れを経験することで学ぶべきことは、文献で何度も「テレビを批判的にみるべきだ」と読むより重要であり、かつ効果的（松野・大塚，2008）であり、また、言葉だけで概念を操作し、世の中を批判し、評論するだけでは不十分であり、実際に身体を動かしながらメディアに対する意識を覚醒させ、自らも表現者となって活動を始めることで、さらに深いところでの理解に結びつく（水越，2000）など、映像制作がメディア・リテラシーの‘書き’の能力を高めるだけでなく‘読み’の能力とも結びついた多面的な学習である可能性について議論されている。

本学においても、昨年度、名古屋キャンパスにおいて新スタジオが拡大移設され、VTR再生を含めたスタジオ番組収録が可能になるなど学生が映像制作に取り組む環境が整備された。また、本年度からは人文学部人文学科において「映像制作」の授業が新規開講され、その学習効果について期待されている。

本研究では、まず、筆者が担当している「映像制作」の授業実践について報告し、さらに、先行研究で明らかにされた尺度を用いて映像制作を通じて学生が変化しうる項目について検討することで、映像制作の教育的価値について考察する。加えて、学生の日常のメディア接触を分析し、映像制作指導の課題について考察する。

1. 「映像制作」ースタジオ番組への取り組み

1) 受講生

人文学部人文学科2年生56人。機材の台数などの関係から、月・火曜日の1限に同内容の授業を行った。それぞれの受講生は19人、27人。

2) 授業の目的

スタジオ番組は、キャスターが指南役となり、あるテーマに沿って解説やゲストのコメント、関連するVTRを交えて進行していき、「生放送」のスタジオトーク部分とあらかじめ取材や撮影した映像を編集してまとめる‘VTR制作’という2つの制作形態を経験することで、体験型メディアリテラシーの高い学びが得られると考え、7月のオープンキャンパスの際にグループ

で30分程度のスタジオ番組を生放送することを本授業の目的とした。

3) 授業の流れ (Table1)

まず、筆者が本授業の目的・内容と流れについて説明した。受講生の中で、今までに(中学・高校の部活や授業など、あるいは趣味で)映像制作の経験がある学生はおよそ2割で、多くがカメラの操作やPCでの編集作業は初めてであった。そのため、全15週の授業全体を大きく前半後半に分け、前半(1-6週)では機器操作に慣れること、そして後半(7-15週)でスタジオ番組制作に取り組むこととした。

①前半

まず受講生を4~5人程度のグループに分けて、カメラ、三脚とマイクを使用し、インタビュアー、インタビュイー、カメラマン、ディレクターの4役を交代しながら互いのインタビューを撮影することで、撮影機材の基本操作を学んだ。続いて、学内を紹介する2~3分程度のミニVTRに取り組んだ。実際の撮影に入る前に、まずはカメラを持たずに学内を歩き回り、撮影したいと思うポイントを見つける作業(取材活動)を行った。そして、興味を持った対象について効果的に映像で伝えるためにどのように撮影するのか、カメラワーク、コメントなどを意識しながら絵コンテを制作した後に撮影に臨んだ。さらに、撮影した映像について、PCへの取り込みからカット編集、音声の調整やBGM・文字テロップ入力など編集ソフト(Adobe Premiere Elements8)の基本操作を学んだ後、編集作業に取り組んだ。このミニVTRは前半の最後の授業でグループごとに上映し、互いに評価しあった。なお前半の授業は、学生が機器操作を学ぶ機会が多いため、より細やかな指導が行き届くよう映像制作を選考する筆者のゼミ学生(3年生)が各回2~3人ずつアシスタントとして参加した。

②後半

まず、実際のスタジオ番組制作に取り組む前に、代表的なスタジオ番組形式のテレビ番組を視聴し、番組の構成や内容を分析し理解を深めた。スタジオ番組は進行上、キャスター2人、カメラマン2人、ディレクター1人、音声1人、V出し1人、フロアディレクター1人…など多くのスタッフが必要になるため、前半で作業したグループを元に10人程度のグループを再構成し、5グループ(2コマの授業をあわせて)でスタジオ番組制作に取り組んだ。番組は‘在学生として高校生に伝えたいこと’を共通テーマとし、その形式・内容は自由にした。企画・構成の段階から取材・撮影と制作段階が進むにつれ、授業時間は作業を行うというよりも、授業時間外にそれぞれの学生が活動した内容を報告しあうグループミーティングの場となることが多くなった。そのため、学生に毎回の授業で進行表を提出させてスケジュール管理を意識させるようにした。‘伝えたい・見て欲しい作品を作る’ことを重視し、番組の内容については出来るだけ学生の感性を尊重し、筆者はグループ内のコミュニケーションについての助言や表現方法についてのアドバイスに努めた。

事前にスタジオにて当日の役割分担の確認、スタジオ機器の操作や進行についてリハーサルを行い7月17日のオープンキャンパス当日は5グループが番組を放送した。(Table2)

Table1. 「映像制作」の授業の流れ

1週	ガイダンス	授業の目的・内容などについて説明。
2週	カメラ操作を学ぶ1	カメラ・三脚・マイクの使い方。4.5人程度のグループで互いのインタビュー撮影。
3週	カメラ操作を学ぶ2	学内を撮影（大学内のお気に入りスポットの紹介）。
4週	編集を学ぶ1	PCの映像編集ソフトの使い方（3週で撮影した映像を編集）。
5週	編集を学ぶ2	同上
6週	編集を学ぶ3	グループごとに制作した作品を上映。議論・評価。
7週	スタジオ番組を学ぶ	スタジオ番組を視聴。その構成、内容などを分析。
8週	スタジオ番組を企画	10人程度のグループ分けを行い、グループごとに番組の企画・立案。
9週	スタジオ番組の制作1	グループごとに番組制作。
10週	スタジオ番組の制作2	グループごとに番組制作。
11週	スタジオ番組の制作3	グループごとに番組制作。
12週	スタジオ番組の制作4	グループごとに番組制作。
13週	スタジオ番組の制作5	グループごとに番組制作。
14週	リハーサル	スタジオでの機器操作、番組進行のリハーサル。
15週	スタジオ番組放送	オープンキャンパス（7/17）にて番組生放送（1グループ約30分）。

Table2. スタジオ番組の内容（学生のコメントより）

	番組タイトル	内容	番組の目的
1	東学すいっち	スタジオクイズ番組。大学内の7つの場所を都市伝説のようなエピソードで演出し、「7不思議」と称して紹介。VTRの合間にスタジオでゲストがクイズに答える。	番組を見る高校生にクイズを楽しみながら学内の様子を知ってもらおう。
2	東海学園殺人事件	大学内で起きた殺人事件を解決していくドラマ（フィクション）。VTRでは、学内の代表的な場所が舞台になり殺人事件が起きる。	事件の謎を解いていく中で、自然に大学の様子を知ることが出来る。
3	サークル紹介	学内のサークル（文化系・運動系）をVTRを交えて紹介する番組。スタジオでは、サークルに所属する学生が、活動の具体的な活動、面白さについてアピール。	高校生に大学入学後の生活をイメージしてもらいワクワクしてもらおう。
4	大学生の映像制作	自分たちが制作した映像作品を紹介する番組。グループ内で3本の映像作品の制作に取り組み、作品のVTRを流しながら、スタジオで制作者が制作裏話を語る。	大学の授業の1つである映像制作の面白さを伝えたい。
5	明日世界が終わってしまうかもしれないラジオ	「公開ラジオ」形式の番組。ラジオのサテライトスタジオのイメージで、音声だけで番組を進行し、スタジオ内の様子を外から見ってもらう演出。「明日世界が終わってしまうとしたら何をするか」と尋ねた録音インタビューについてのトークや、ラジオ生ドラマに取り組み。	楽しそうに放送をしているところを見てもらい、いい大学だなと感じてもらおう。

2. 映像制作と体験型メディアリテラシーの向上について

1) 目的

映像制作を通じて学生が変化しうる項目について検討する。

2) 方法

「映像制作」の受講生 46 名+映像制作を専攻するゼミ学生 21 名（映像制作群）と一般学生 50 名（非映像制作群*1）に対して質問紙調査を行った。本研究では、澤木・松野（2009）による「映像制作活動によって開発される能力に関する 25 項目」を体験型メディアリテラシー尺度とし 5 段階評定で尋ねた。分析には統計ソフト SPSS Statistics10.0 を使用した。

3) 結果

①体験型メディアリテラシー尺度に関する因子分析

体験型メディアリテラシー尺度 25 項目の平均値、標準偏差を算出したところ、天井効果およびフロア効果が見られた項目はなく、25 項目すべての回答について因子分析（主因子法、プロマックス回転）を行った。固有値、スクリープロットの減衰状況および先行研究から 5 因子構造が妥当であると考え因子数を 5 に固定し、さらに共通性の低い項目あるいは因子負荷量の低い項目を順次はずしながら、因子の構成を確認し、最終的に 5 つの項目（項目番号 5, 6, 7, 12, 25）を除外した 20 項目を用いた分析を行った。

以上の手続きを経て、最終的な因子解は前研究と同様の 5 因子（第 1 因子：「コミュニケーション能力」に関する因子、第 2 因子：「制作者の視点」に関する因子、第 3 因子：「積極性、精神力」に関する因子、第 4 因子：「集団作業を円滑に進める能力」に関する因子、第 5 因子：「物事を客観的、批判的に読み解く能力」に関する因子）が再現された。回転前の 5 因子で 20 項目の全分散を説明する割合は 67.95%であった。内的整合性を検討するために各下位尺度の α 係数を算出したところ、「物事を客観的、批判的に読み解く能力」は $\alpha=0.57$ とやや低かったものの、その他のものは $\alpha=0.76$ 以上の十分な値が得られた。（Table3）

先行研究と細かく比較すると、3 つの項目が前研究と異なっていたが、「24 自分の意見を主張できる」<前研究「積極性、精神力」→本研究「コミュニケーション能力」>、「18 テレビや映画を見ていて、テロップや音楽などの効果が気になることがある」<前研究「物事を客観的、批判的に読み解く能力」→本研究「制作者の視点」>、「13 自分を表現することに抵抗がない」<前研究「積極性、精神力」→本研究「集団活動を円滑に進める能力」>、これら 3 つの項目の内容は、その内容から先行研究よりも本研究における因子の項目としてとらえることが、より妥当であると考えられる。

Table3. 体験的メディアリテラシー尺度に関する因子分析結果

N 質問項目	因子負荷量					
	第1因子	第2因子	第3因子	第4因子	第5因子	共通性
第1因子 コミュニケーション能力に関する因子 ($\alpha=0.87$)						
16 人と話すのが苦にならない。	0.90	-0.12	-0.10	0.03	0.11	0.77
17 知らない人と気軽に会話できる。	0.87	0.18	0.00	-0.08	-0.14	0.71
11 人と会うのが苦にならない。	0.75	-0.07	-0.06	0.07	0.16	0.62
15 初対面の人に自分から積極的に話しかける。	0.71	0.03	0.20	0.00	-0.22	0.64
24 自分の意見を主張できる。	0.42	-0.03	0.13	0.08	0.21	0.43
第2因子 制作者の視点に関する因子 ($\alpha=0.86$)						
10 テレビや映画を見ていて、カメラワークが気になることがある。	0.05	0.95	-0.11	-0.07	0.02	0.82
21 テレビや映画を見ていて、カット割りが気になることがある。	0.01	0.87	-0.05	0.09	-0.02	0.77
2 テレビや映画を見ていて、映像のつなぎ方や構成が気になることがある。	0.05	0.86	-0.01	-0.17	0.07	0.69
25 テレビや映画を見るときに制作者の視点で見ることがある。	-0.01	0.49	0.21	0.23	-0.12	0.46
18 テレビや映画を見ていて、テロップや音楽などの効果が気になることがある。	-0.23	0.45	0.07	0.22	0.19	0.44
第3因子 積極性、精神力に関する因子 ($\alpha=0.83$)						
1 何かを始めたら最後までやり遂げることができる。	-0.10	-0.09	0.88	-0.10	-0.13	0.52
4 向上心がある。	0.15	0.02	0.74	-0.08	-0.01	0.63
3 度胸がある方だ。	0.10	0.04	0.61	0.13	-0.02	0.59
9 忍耐力がある方だ。	0.02	0.03	0.57	-0.01	0.14	0.44
20 責任感が強い。	0.00	-0.08	0.51	0.09	0.27	0.49
第4因子 集団作業を円滑に進める能力に関する因子 ($\alpha=0.76$)						
14 集団で作業することに抵抗がない。	0.06	-0.07	-0.11	0.97	-0.06	0.79
22 集団で1つのことをやり遂げるのが好きだ。	-0.08	0.07	0.07	0.69	-0.03	0.51
13 自分を表現することに抵抗がない。	0.29	0.03	-0.06	0.48	0.01	0.43
第5因子 物事を客観的、批判的に読み解く能力に関する因子 ($\alpha=0.57$)						
8 自分とは異なる多様な見方や意見を理解できる。	0.04	0.14	0.02	-0.14	0.66	0.45
19 他人と違う意見を持つことは大切だ。	-0.02	-0.01	-0.05	0.02	0.59	0.33
固有値	6.68	2.92	1.51	1.34	1.14	

注：因子負荷量が0.40以上のものを枠で囲んだ。

②映像制作経験の有無による比較

前項で求めた5つの下位尺度の平均値について、映像制作経験の有無による違いがあるかを検討するためにt検定を行った。その結果、「コミュニケーション能力 ($t(115)=2.65$, $p<0.01$)」「精神力、積極性 ($t(115)=2.88$, $p<0.01$)」「集団作業を円滑に進める能力 ($t(115)=3.62$, $p<0.001$)」について、非映像制作群よりも映像制作群の方が有意に高い得点を示していた。「制作

Table4. 映像制作経験の有無による平均値、SDおよびt検定の結果

	映像制作群		非映像制作群		t 値		
	平均値	SD	平均値	SD			
コミュニケーション	3.16	0.96	2.66	1.10	2.65	**	
制作者の視点	3.44	0.99	3.20	1.05	1.25		
精神力・積極性	3.28	0.97	2.78	0.87	2.88	**	
集団作業を円滑に進める	3.57	0.98	2.87	1.11	3.63	***	
批判的・客観的に読み解く	3.57	0.91	3.30	0.86	1.67		
***	$p<0.001$		**	$p<0.01$		*	$p<0.05$

者の視点 ($t(115)=1.25$, n.s.)」「物事を客観的、批判的に読み解く能力 ($t(115)=1.67$, n.s.)」については映像制作経験による得点差は有意ではなかった。(Table4)

3. 学生のメディア利用と映像観

1) 目的

学生の日常のメディア行動および「映像」への接触行動について分析する。

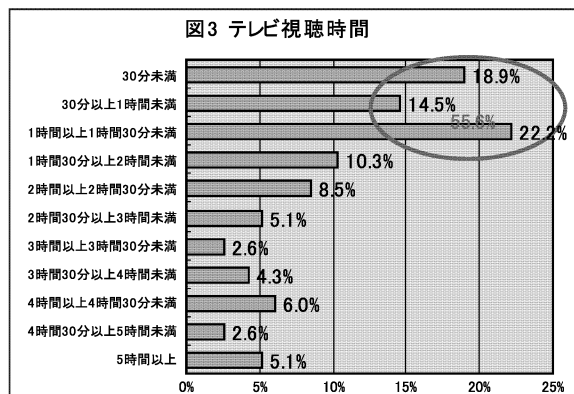
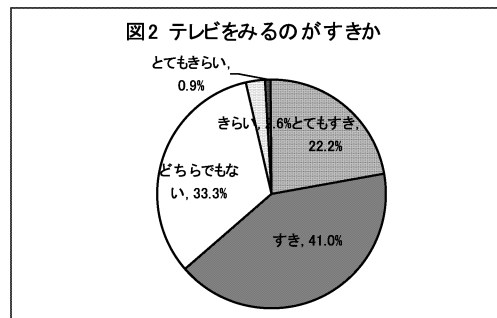
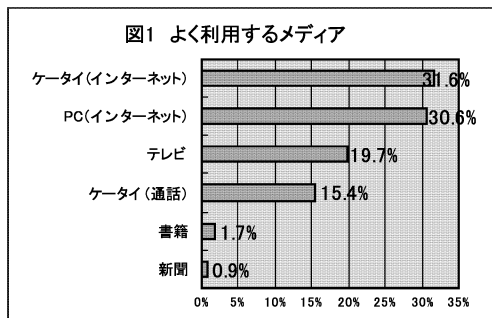
2) 方法

前述の2. の調査における質問紙において、メディア利用や映像視聴に関する設問に回答を求めた。分析には統計ソフト SPSS Statistics10.0 及び Excel2003 を使用した。映像制作群、非映像制作群間の回答の差がほとんどみられなかったため、全体の結果を報告する。

3) 結果

①日常のメディア行動について

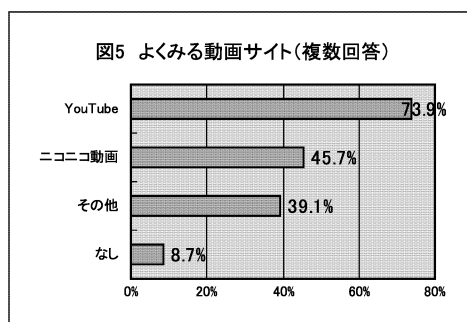
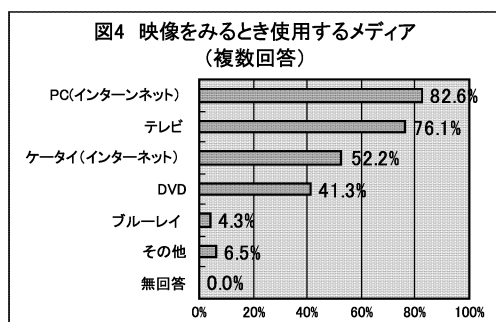
普段の生活でよく利用するメディアについて尋ねたところ、「ケータイ：インターネット利用 (31.6%)」「PC：インターネット利用 (30.6%)」「テレビ (19.7%)」の順となった(図1)。テレビをみるのが好きかという問いに対しては、「とても好き (22.2%)」「好き (41.0%)」を合わせて「好き」と回答した学生は6割強だった(図2)。また、テレビ視聴時間についても尋ねたところ、過半数 (55.6%) が1時間30分未満と答えた (図3)。



②映像接触行動について

さらに、映像をみるとき使用しているメディアについてたずねると（複数回答）、「PC：インターネット利用（82.6%）」「テレビ（76.1%）」「ケータイ：インターネット利用（52.2%）」の順で回答が多かった（図4）。

また、インターネット上のどのようなサイトで映像をみているかという問い（複数回答）についての回答は、「YouTube（73.9%）」「ニコニコ動画（45.7%）」というサイト名が多くの割合を占めた（図5）。



4. 考察

「映像制作」の授業後に学生たちに行ったアンケート（自由記述）では、

- みんなでスケジュールを合わせることが難しかった。映像制作は一人でできるものではないのでグループでの協力体制が必要だと感じた。
- あらかじめ絵コンテを書いておいても、撮影するときに邪魔なものが映りこんでしまったりすると、カメラの位置を変えたり演出をその場で考え直さなければいけないことが多く、臨機応変に対応することが大切だった。
- 何気なく見ているテレビも、番組を作るために実際はとても考えられて時間がかかるものだと感じた。
- とにかく大変だった。授業時間以外で撮影や編集をしなくては間に合わないのに泣きたくなかった。でもスタジオ番組の本番が終わったときは、グループのみんなとの一体感や達成感を感じて感動した。

などの回答があり、学生たちはコミュニケーションの大切さ、判断力・適応力、また、作り手の立場に立ったものの見方など様々な学びを得たようであった。

これらの学びについて、先行研究で開発された尺度を用いた分析したところ、「コミュニケーション能力」「積極性、精神力」「集団作業を円滑に進める能力」について、映像制作を経験した群の方が経験していない群よりも高い得点を示した。映像制作ではグループで1つの作品を作り上げる。企画を立て、カメラを持って取材に出かけ、編集をする、そのすべての過程において仲

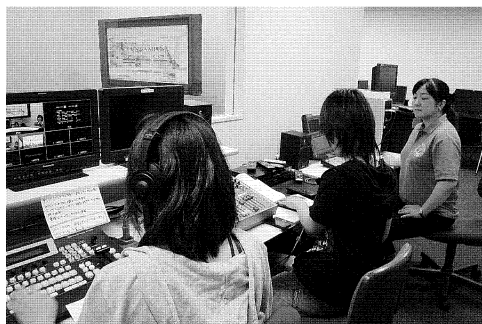
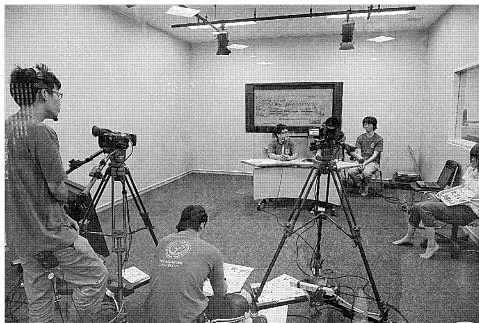
間や取材先など‘他者’といかに上手く関わりあうかが重要であり、その結果、これら3つの能力が‘鍛えられる’可能性がある。ただし、この値については、映像制作に興味を持ちゼミや授業を履修した学生（映像制作群）と、今まで映像制作の経験がない学生（非映像制作群）との比較であり、元々これらの能力について高い得点を示す傾向のある学生が、ゼミや映像制作の授業を履修している可能性もあるため、今後はそれぞれの学生に対して映像制作活動の前後でアンケートを実施し値を比較するなどの分析が必要である。

また、映像制作の指導上の課題について、今年度初めて授業で「映像制作」を担当したが、当初、指導上の問題として考えていた、初めて使用する機材の操作法を学生たちにどのように習得させるかという課題については全く杞憂に終わった。学生たちはカメラや編集用PCの操作をスムーズにマスターし使いこなしていた。これは、現在の学生は電子ゲームや携帯電話をはじめとする電子機器類を器用に使いこなす世代ということもあり、新しい機材を操作することに抵抗がない（宇佐美・武市，2009）ためであろう。

一方で、授業やメディア利用に関する実態調査から課題がみえてきた。調査の結果は‘テレビ好き’な学生はおよそ6割で、過半数の学生が一日の視聴時間は1時間30分未満であった。「2010年国民生活時間調査報告書」によると、テレビを見る時間（一日平均）について、10代：男性1時間50分・女性2時間1分、20代：男性1時間54分・女性2時間33分であり、他の世代より視聴時間が短い（NHK放送文化研究所，2011）という結果が出ているが、本学の学生はさらに視聴時間が短い傾向がみられた。一方で、映像をみる手段（メディア）として、テレビよりもPC（インターネット）を利用する学生が多いことが明らかになった。その理由を尋ねると（自由記述）、「テレビでは放送していないような面白い映像が見られる」「自分の好みにあった映像をピンポイントで見ることが出来る」など‘個’のニーズに合った映像の視聴を好む傾向がみられた。いわゆる「テレビ離れ」が進んでおり、学生たちがテレビの映像に接する機会が減少し、一方で、インターネット上の映像（動画）がより身近なものになっていることが明らかになった。これらの結果には、筆者が漠然と感じていた映像制作の「教えにくさ」の一因が伺えた。学生が‘作りたいもの’とは、学生が日常で親しんでいるケータイやPCで視聴する‘映像＝動画’、すなわち自分だけ（個）の興味関心を限定された対象に送る、それは、例えばインターネット上で、自分が撮影したとおきの映像を、その映像を見たいからとアクセスしてくる人が視聴するような、いわば「小さな映像」である。一方、教員として大学での学びという観点から‘作ろう（と指導しよう）と思うもの’は従来のテレビのように多くの人が関心を持つ普遍的テーマを多くの人に送る「大きな映像」であることが多い。このような学生と教員の間の「映像作品に対する認識の違い」をどのように反映させるのかが、現在の映像制作指導の課題の1つだと考える。今後は、学生にとって映像制作の目的は‘情報発信’や‘伝えたいものがあるから’というだけでなく、‘自分が作りたいから作る’という「送り手目線」の自己表現として捉えていること

も意識し、学習プログラムを構築することも必要であろう。

資料 スタジオ番組放送の様子



注

*1 映像制作を受講していない学生のうち、今まで（中学や高校などでも）映像制作に取り組んだ経験が全くない、と答えた学生を「非映像制作群」として分析した。

文献

宇佐美理・武市久美, 2009. IT を活用した街の活性化への大学の関わり—学生による映像番組制作プロジェクト—. メディアと社会 第1号. pp117-138.

澤木香織・松野良一, 2009. 映像制作活動によって開発される能力に関する研究—KJ法と因子分析法を用いて—. 総合政策研究 第17号, pp69-81.

星田昌紀, 2004. 映像メディア制作が学習に与える影響—体験的メディアリテラシーの実践—. 千葉商大紀要42(2), pp133-157.

松野良一・大塚彩香, 2008. 映像制作活動でどんな能力が開発されるか?—メディア・リテラシーの概念を超えて—. 総合政策研究 第16号. pp51-64.

水越敏行, 2000. メディアリテラシーを育てる. 明治図書.

NHK 放送文化研究所, 2011. 2010年国民生活時間調査報告書.